

# ENGLISH

## MEMORY STICK™

To save game settings and progress, insert a Memory Stick™ into the Memory Stick™ slot of the PSP™ system. Saved game data can be loaded from the same Memory Stick™ or any Memory Stick™ containing previously saved **SOCOM: Fireteam Bravo 3** data. Make sure there is enough free space on the Memory Stick™ before commencing play.

**NOTE:** the minimum amount of free space required to save **SOCOM: Fireteam Bravo 3** data may vary depending on the capacity of the Memory Stick™ inserted.

## SETTING UP THE HEADSET

The Headset can be used to conduct two-way conversations with other players during online sessions and is useful for barking orders and giving warnings. Used in conjunction with the Headphones with Remote Control for PSP™, the Headset must be inserted into the remote control and then the remote control must be inserted into the headset connector on the PSP™ system.



## WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow the user to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other users via connection to a Wireless Local Area Network (WLAN).



### AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other.



### GAME SHARING

Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a PSP™ Game in their PSP™ system.



### INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP™ system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a Wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet Service Provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a Wireless (WLAN) Access Point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

**NOTE: SOCOM: Fireteam Bravo 3** supports Ad Hoc Mode and Infrastructure Mode only. Please see the Co-op Campaign and Competitive Play sections of this manual for further details.

## DIRECTIONAL BUTTONS – MOVEMENT

In this manual, ↑, ↓, ←, → etc. are used to denote the direction of the directional buttons only unless stated otherwise.

## USING MENU SCREENS

Press ↑, ↓, ← or → to highlight an option, then press the ⓧ button to confirm. To return to the previous menu screen, press the Ⓞ button.

## DEFAULT CONTROLS

analog stick

analog stick ↓ + Ⓞ button

Ⓛ button (hold) + analog stick



← (hold)

← (tap)

→ (tap)

→ (hold)

⊗ button

Ⓞ button (hold)

Ⓞ button (tap)

Ⓢ button

Ⓢ button (hold)

Ⓢ button (double tap)

△ button

Ⓡ button (hold)

Ⓡ button (hold) + Ⓛ button (tap)

START button

Move

Quick turn

Strafe

Zoom in

Zoom out

Weapon Select Menu

Select weapon

Change fire mode

Pick up weapon

Fire/Take photo (in Binocular View)

Team Command Menu

Give team command

Interact

Reload

Quick reload

Change stance/Exit Binocular View

Target lock

Cycle through targets

Pause Menu\*

**\*NOTE:** accessing the Pause Menu during online gameplay will not pause the action.



## THE GAME SCREEN



### CROSS HAIRS

Use the cross hairs to aim a selected firearm. Rockets, rocket-propelled grenades and weapon-mounted grenades feature their own unique cross hairs. Equip a hand grenade, then press and hold the  button to view the grenade's trajectory arc.

### HEALTH

As damage is taken from enemy fire, the screen will begin to turn red. The more damage received, the redder the screen will become until you are incapacitated. Incapacitated team members will be returned to the last checkpoint passed.

### MINIMAP

Located in the top right-hand corner of the screen, the minimap is essential when navigating new environments.

### NAV POINTS

Nav Points are map coordinates marked in white to indicate key positions in an operation; each one displays a number, signifying its distance from your current position. Use Nav Points to find the best way through the operations area.

## TEAM STATUS PANEL/TEAM COMMAND MENU

The Team Status Panel is located in the bottom right-hand corner of the screen and displays the current activity and health of your Fireteam. The Team Status Panel is only displayed when your Fireteam takes damage and disappears as it recovers. Press and hold the  button to access the Team Command Menu and issue orders to the entire Fireteam or to different squads. Use the analog stick to select a squad and press the  button to choose an order.

## WEAPON STATUS PANEL/WEAPON SELECT MENU

Info on your currently equipped weapon is displayed in the bottom left-hand corner of the screen, including the amount of ammo loaded and the selected fire mode. Press and hold  to access the Weapon Select Menu to quickly switch between weapons and alter their rate of fire.

## GETTING STARTED

The Title Screen will be displayed. Press the START button to access the Command HQ Screen.

## COMMAND HQ

### CAMPAIGN

Pick a new mission, play old missions or view intelligence via the Operations Map. Press  or  to highlight a mission and press  or  to view photos of the chosen map. Press the  button to confirm and access the Redeploy Menu.

### REDEPLOY MENU

Choose to start a mission from the beginning or from a specific chapter. Highlight Chapter Select and press  to access the Custom Mission Menu.

## **Custom Mission Menu**

Choose to replay previously completed missions, create a new mission from scratch or alter various mission settings, including:

**Enemy Density:** Choose how many enemies to fight.

**Enemy Type:** Choose which enemies to fight.

**Grenade Use:** Turn the availability of grenades on or off.

**Objective Type:** Play a game of Demolition, Neutralise or Disable.

**Solo Mode:** Choose to play alone or with your entire Fireteam.

**Difficulty Level:** Choose from Ensign, Lieutenant, Commander or Admiral.

**CE:** Displays the amount of Command Equity to be received when the mission is complete.

Once ready to start the mission, highlight "Deploy" and press the  button.

## **COMMAND EQUITY**

Command Equity points are gained throughout a Campaign by completing primary, secondary and bonus objectives. Command Equity points can also be won in multiplayer and Custom Mission games. Command Equity points can be used in the Armoury to unlock special weapons and equipment.

## **CO-OP CAMPAIGN AND COMPETITIVE PLAY**

Select Co-op Campaign from the Command HQ Screen to join forces with up to three friends online in a new Campaign. To join a competitive online battle for up to 16 players, select Competitive Play.

## **GETTING CONNECTED**

### **AD HOC MODE**

Instantly connect to your friends for some intense online action. To enjoy a multiplayer game via Ad Hoc Mode, at least one additional PSP™ owner must already own

**SOCOM: Fireteam Bravo 3.**



## INFRASTRUCTURE MODE

Choose an existing connection to go online. If you don't have an existing network connection, select New Connection to configure one.

- Via the Select A Server Screen, choose a Universe to connect to the **SOCOM: Fireteam Bravo 3** Sign In Screen.\*
- Enter a name via the virtual keyboard and press the  button to confirm.
- Highlight "Connect", read the User Agreement and select "Accept".
- If the player name submitted is available, highlight "Yes" and press the  button to register it. If a name is already registered, you must choose another one.
- In the Online Lobby, highlight "Join A Briefing Room" and press the  button to confirm. Select a Briefing Room and press the  button to enter it. Scroll down to "Join An Online Game" and press the  button to proceed to the Game Lobby Screen. Select a Game Lobby and press the  button. Press the START button to set your status to "Ready". If a game is already in progress, selecting "Ready" will let you join it. If a game has yet to start, selecting "Ready" will indicate that you are ready to begin.

\***NOTE:** PlayStation®Network account and password required.

# FRANÇAIS

## MEMORY STICK™

Pour sauvegarder votre progression et vos paramètres de jeu, insérez un Memory Stick™ dans la fente pour Memory Stick™ du système PSP™. Vous pouvez charger des données de jeu à partir du même Memory Stick™ ou de tout autre Memory Stick™ contenant des données du jeu **SOCOM: Fireteam Bravo 3** sauvegardées. Vérifiez que l'espace sur le Memory Stick™ est suffisant avant de commencer à jouer.

**REMARQUE** : la quantité minimale d'espace libre nécessaire pour la sauvegarde de données de **SOCOM: Fireteam Bravo 3** dépend de la capacité du Memory Stick™ inséré.

## MISE EN PLACE DU CASQUE

Le casque peut être utilisé pour communiquer avec d'autres joueurs pendant une session en ligne. Cela peut s'avérer utile pour donner des ordres ou lancer des avertissements. Utilisé en association avec les écouteurs avec télécommande pour PSP™, le casque doit être connecté à la télécommande, avant d'insérer la télécommande dans le connecteur casque du système PSP™.





## Fonctions sans fil (WLAN)

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP™, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).



### MODE AD HOC

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP™ ou plus de communiquer directement.



### PARTAGE DE JEU

Fonction proposée par certains titres, permettant à l'utilisateur de partager certaines caractéristiques d'un jeu avec des utilisateurs n'ayant pas un PSP™ Game inséré dans leur système PSP™.



### MODE INFRASTRUCTURE

Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP™ à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil. Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP™.

**REMARQUE : SOCOM: Fireteam Bravo 3** n'est compatible qu'avec les modes Ad Hoc et Infrastructure. Consultez les sections Campagne en coopération et Jeu en compétition du présent manuel pour plus d'informations.

## TOUCHES DIRECTIONNELLES – DÉPLACEMENT

Dans ce manuel, ↑, ↓, ←, →, etc. correspondent, sauf indication contraire, aux touches directionnelles.

## NAVIGATION DANS LES MENUS

Appuyez sur les touches ↑, ↓, ← ou → pour sélectionner une option, puis appuyez sur la touche X pour confirmer. Pour revenir au menu précédent, appuyez sur la touche ○.

## COMMANDES PAR DÉFAUT

Pad analogique

Pad analogique ↓ + touche ⊕

Touche **L** (maintenir) + pad analogique



← (maintenir)

← (appuyer rapidement)

→ (appuyer rapidement)

→ (maintenir)

Touche ⊗

Touche ⊕ (maintenir)

Touche ⊕ (appuyer rapidement)

Touche ⊕

Touche ⊕ (maintenir)

Touche ⊕ (appuyer rapidement deux fois)

Touche △

Touche **R** (maintenir)

Touche **R** (maintenir) +

Touche **L** (appuyer rapidement)

Touche START (mise en marche)

Déplacement

Demi-tour rapide

Mitrailler

Zoom avant

Zoom arrière

Menu de sélection d'arme

Sélection d'arme

Changer mode de tir

Ramasser une arme

Tirer/Prendre une photo (en vue jumelles)

Menu commandement de l'équipe

Donner un ordre à l'équipe

Interaction

Recharge

Recharge rapide

Changer de position/Quitter vue jumelles

Verrouillage cible

Faire défiler cibles

Menu Pause\*

**\*REMARQUE :** accéder au menu Pause pendant une partie en ligne n'interrompt pas l'action.

## ÉCRAN DE JEU



## VISEUR

Utilisez le viseur pour viser avec une arme sélectionnée. Les roquettes, les grenades anti-char et les grenades montées sur arme possèdent leurs propres viseurs uniques. Dégoupillez une grenade à main, puis maintenez la touche **X** enfoncée pour visualiser la trajectoire de la grenade.

## SANTÉ

Lorsque le feu ennemi provoque des dégâts, l'écran devient rouge. Plus vous encaissez de dégâts, plus l'écran devient rouge jusqu'à ce que vous soyez neutralisé. Les membres de l'équipe neutralisés sont renvoyés au dernier point de contrôle passé.

## MINI-CARTE

Située dans le coin en haut à droite de l'écran, la mini-carte est essentielle à la navigation dans de nouveaux environnements.

## POINTS DE NAVIGATION

Les points de navigation sont des balises blanches sur les cartes qui indiquent les positions clé dans une opération. Chacune est accompagnée d'un nombre qui indique sa distance par rapport à votre position actuelle. Servez-vous des points de navigation pour trouver le meilleur itinéraire sur le théâtre des opérations.



## **PANNEAU DE STATUT DE L'ÉQUIPE/ MENU COMMANDEMENT DE L'ÉQUIPE**

Le panneau de statut de l'équipe est situé dans le coin en bas à droite de l'écran. Il affiche l'activité et la santé de votre équipe. Le panneau de statut de l'équipe ne s'affiche que lorsque votre équipe subit des dégâts et disparaît lorsqu'elle se régénère. Maintenez la touche  enfoncée pour accéder au menu Commandement de l'équipe et donner des ordres à toute l'équipe ou à différentes sections. Avec le pad analogique, sélectionnez une section et appuyez sur la touche  pour choisir un ordre.

## **PANNEAU DE STATUT DE L'ARME /MENU DE SÉLECTION D'ARME**

Les informations sur l'arme utilisée s'affichent dans le coin en bas à gauche de l'écran avec la quantité de munitions chargées et le mode de tir sélectionné. Maintenez  enfoncé pour accéder au menu de sélection d'arme pour changer d'arme rapidement et modifier leur cadence de tir.

## **DÉMARRAGE**

L'écran titre s'affiche. Appuyez sur la touche START (démarrage) pour accéder à l'écran QG du commandement.

## **QG DU COMMANDEMENT CAMPAGNE**

Choisissez une nouvelle mission, jouez à d'anciennes missions ou prenez vos renseignements via la carte des opérations. Appuyez sur  ou  pour sélectionner une mission, puis sur  ou  pour voir des photos de la carte choisie. Appuyez sur la touche  pour confirmer et accéder au menu Redéployer.

## **REDÉPLOYER**

Décidez de commencer une mission depuis le début ou à partir d'un point précis. Sélectionnez Sélection du chapitre et appuyez sur  pour accéder au menu Mission personnalisée.

### **Mission personnalisée**

Décidez de rejouer une missions déjà terminée, créez une nouvelle mission à partir du début ou modifiez les différents paramètres d'une mission, dont :

**Densité ennemi** : choisissez le nombre d'ennemis à combattre.

**Type d'ennemi** : choisissez quels ennemis affronter.

**Utilisation grenade** : activez ou désactivez la disponibilité des grenades.

**Type d'objectif** : jouez une partie de Démolition, Neutraliser ou Désactivation.

**Mode Solo** : décidez de jouer seul ou avec votre équipe au complet.

**Niveau de difficulté** : choisissez parmi Insigne, Lieutenant, Commandant ou Amiral.

**CE** : affiche le nombre de points CE reçus à l'accomplissement d'une mission.

Une fois que vous êtes prêt à commencer la mission, sélectionnez « Déployer » puis appuyez sur la touche .

### **CE**

Les points CE se remportent au long d'une campagne en remplissant des objectifs principaux, secondaires ou bonus. Vous pouvez aussi remporter des points CE en partie multijoueur ou Mission personnalisée. Vous pouvez utiliser les points CE dans l'armurerie pour débloquer des équipements et des armes spéciales.

## **CAMPAGNE EN COOPÉRATION ET JEU EN COMPÉTITION**

Sélectionnez campagne en coopération depuis QG du commandement pour rallier vos forces avec trois amis en ligne dans une nouvelle campagne. Pour participer à une bataille en compétition en ligne ouverte à 16 joueurs maximum, sélectionnez Jeu en compétition.

### **SE CONNECTER**

#### **MODE AD HOC**

Connectez-vous et rejoignez immédiatement vos amis pour une action intense en ligne. Pour jouer à une partie multijoueur via le Mode Ad Hoc, au moins un autre propriétaire PSP™ doit posséder **SOCOM: Fireteam Bravo 3**.

## MODE INFRASTRUCTURE

Choisissez une connexion existante pour vous connecter. Si vous n'avez pas de connexion réseau existante, sélectionnez Nouvelle connexion pour en configurer une.

- Sur l'écran Sélectionner un serveur, sélectionnez un Univers pour vous connecter à l'écran Connexion de **SOCOM: Fireteam Bravo 3**.\*
- Saisissez un nom avec le clavier virtuel et appuyez sur la touche  pour confirmer.
- Sélectionnez « Connecter », lisez la Licence utilisateur et sélectionnez « Accepter ».
- Si le nom de joueur saisi est disponible, sélectionnez « Oui » et appuyez sur la touche  pour l'enregistrer. Si un nom est déjà enregistré, vous devez en choisir un autre.
- Dans le Salon en ligne, sélectionnez « Rejoindre une salle de briefing » et appuyez sur la touche  pour confirmer. Sélectionnez une Salle de briefing et appuyez sur la touche  pour y entrer. Allez vers le bas pour « Rejoindre une partie en ligne » et appuyez sur la touche  pour continuer vers l'écran du Salon. Sélectionnez un Salon et appuyez sur la touche . Appuyez sur la touche START (démarrage) pour passer votre statut à « prêt ». Si une partie est déjà en cours, sélectionner « prêt » vous permettra de la rejoindre. Si une partie va commencer, sélectionner « prêt » indiquera que vous êtes prêt à commencer.

\***REMARQUE** : compte et mot de passe PlayStation®Network requis.



# ITALIANO

## MEMORY STICK™

Per salvare impostazioni e progressi di gioco, inserisci un Memory Stick™ nell'ingresso Memory Stick™ del sistema PSP™. I dati di gioco salvati possono essere caricati dallo stesso Memory Stick™ o da qualsiasi Memory Stick™ contenente salvataggi di **SOCOM: Fireteam Bravo 3**. Assicurati che sul Memory Stick™ ci sia spazio libero a sufficienza prima di iniziare a giocare.

**NOTA:** lo spazio minimo necessario per un salvataggio di **SOCOM: Fireteam Bravo 3** può variare, a seconda della capacità del Memory Stick™ inserito.

## COLLEGARE L'AURICOLARE CON MICROFONO

L'auricolare con microfono può essere utilizzato per conversazioni audio a due vie con gli altri giocatori, durante le sessioni online, e consente di impartire ordini e lanciare avvertimenti. Se utilizzato insieme alle Cuffie con comando a distanza per il sistema PSP™, l'auricolare con microfono dev'essere collegato al comando a distanza e quest'ultimo deve essere collegato alla presa cuffia/microfono del sistema PSP™.



## CARATTERISTICHE WLAN

I titoli software che supportano la funzionalità WLAN (Wireless Local Area Network, rete locale wireless) permettono di comunicare con altri sistemi PSP™, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale WLAN.



### MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente a due o più sistemi individuali PSP™ di comunicare direttamente tra loro.



### GIOCO CONDIVISO

Alcuni titoli software possiedono una funzionalità di gioco condiviso, che permette all'utente di condividere specifiche caratteristiche di gioco con altri utenti che non hanno un PSP™ Game inserito nel loro sistema PSP™.



### MODALITÀ INFRASTRUTTURA

La modalità Infrastruttura è una funzionalità WLAN che consente a un sistema PSP™ di collegarsi a una rete tramite un WLAN Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono inoltre necessari un contratto con un provider internet, un dispositivo di rete (ad esempio un router ADSL wireless), un WLAN Access Point e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli relativi alla configurazione, fare riferimento al manuale di istruzioni del sistema PSP™.

**NOTA: SOCOM: Fireteam Bravo 3** supporta le modalità Ad Hoc e Infrastruttura. Consulta i paragrafi Campagna co-op e Gioco competitivo per ulteriori informazioni.

## TASTI DIREZIONALI- MOVIMENTO

In questo manuale, ↑, ↓, ←, → eccetera sono utilizzati per indicare quale tasto direzionale premere, a meno che non sia diversamente specificato.

## UTILIZZARE LE SCHERMATE DEI MENU

Premi ↑, ↓, ← o → per evidenziare un'opzione, quindi premi il tasto ⊗ per confermare. Per tornare alla schermata precedente del menu, premi il tasto ○.

## COMANDI PREDEFINITI

Pad analogico

Pad analogico ↓ + tasto ⊕

Tasto **L** (premuto) + pad analogico

Tasto ↑

Tasto ↓

Tasto ← (premuto)

Tasto ←

Tasto →

Tasto → (premuto)

Tasto ⊗

Tasto ⊕ (premuto)

Tasto ⊕

Tasto ⊕

Tasto ⊕ (premuto)

Tasto ⊕ (doppia pressione)

Tasto △

Tasto **R** (premuto)

Tasto **R** (premuto) +

tasto **L** (pressione)

Tasto START

Movimento

Rotazione rapida

Spostamento laterale

Zoom +

Zoom -

Menu Selezione dell'arma

Scelta dell'arma

Cambiare modalità di fuoco

Raccogliere un'arma

Aprire il fuoco/Scattare una fotografia  
(con visuale del binocolo)

Menu Comandi di squadra

Impartire un comando di squadra

Interagire

Ricaricare

Ricarica rapida

Cambiare posizione/Uscire dalla visuale del binocolo

Blocco sul bersaglio

Scorrere i bersagli

Menu di pausa\*

**\*NOTA:** l'accesso al menu di pausa durante il gioco online non mette in pausa l'azione di gioco.



## SCHERMATA DI GIOCO



### MIRINO

Usa il mirino per prendere la mira con l'arma da fuoco selezionata. Razzi, granate RPG e granate montate su altre armi dispongono di un proprio mirino. Impugna una granata, quindi tieni premuto il tasto  per visualizzarne la traiettoria.

### SALUTE

Quando subisci dei danni da fuoco nemico, lo schermo diventa rosso. Maggiori sono i danni subiti, più il rosso diventa predominante, fino a quando non ti ritrovi inabilitato. I membri della squadra in questa condizione tornano all'ultimo checkpoint superato.

### MINIMAPPA

La minimappa, situata nell'angolo inferiore destro dello schermo, è uno strumento essenziale per spostarsi in ambienti che non conosci.

### PUNTI DI NAVIGAZIONE

I Punti di navigazione sono delle coordinate della mappa indicate in bianco, a segnalare le posizioni chiave delle varie operazioni; ciascuno visualizza un numero, che sta a indicare la distanza dalla tua posizione attuale. Usa i Punti di navigazione per spostarti nel modo più efficace nell'area operativa.

## **PANNELLO DI STATO DELLA SQUADRA/ MENU COMANDI DI SQUADRA**

Il pannello di stato della squadra è situato nell'angolo inferiore destro dello schermo e mostra attività e salute attuali del tuo Fireteam. Questo pannello è visibile soltanto quando il Fireteam subisce dei danni e scompare non appena si riprende. Tieni premuto il tasto  per accedere al menu Comandi di squadra e impartire ordini all'intero Fireteam o alle singole squadre. Usa il pad analogico per selezionare una squadra, quindi premi il tasto  per scegliere un ordine.

## **PANNELLO DI STATO DELL'ARMA/MENU SELEZIONE DELL'ARMA**

Le informazioni sull'arma attualmente selezionata sono visualizzate nell'angolo inferiore sinistro dello schermo. Comprendono dati sulla quantità di munizioni e sulla modalità di fuoco in uso. Tieni premuto il tasto  per accedere al menu Selezione dell'arma, all'interno del quale puoi cambiare rapidamente armamento e variare la cadenza di fuoco.

## **PER INIZIARE**

Comparirà la schermata dei titoli: premi il tasto **START** per accedere alla schermata Quartier generale.

## **QUARTIER GENERALE CAMPAGNA**

Affronta una nuova missione, ripeti una di quelle già superate oppure consulta le informazioni in tuo possesso tramite la Mappa operazioni. Premi il tasto  o il tasto  per evidenziare una missione e premi il tasto  o il tasto  per visualizzare le fotografie della mappa scelta. Premi il tasto  per confermare e accedere al menu Rischiera.

## **RISCHIERA**

Scegli di riprendere una missione dall'inizio oppure da un capitolo particolare. Evidenzia Selezione capitolo e premi il tasto  per accedere al menu Missione personalizzata.



### **Missione personalizzata**

Scegli di affrontare di nuovo le missioni già completate, crea una missione partendo da zero oppure modifica diverse impostazioni di gioco, quali:

**Numero nemici:** scegli quanti avversari dovrai affrontare.

**Tipo nemico:** decidi quali nemici combattere.

**Uso granata:** attiva/disattiva la possibilità di impiegare le granate.

**Tipo obiettivo:** puoi disputare una partita Demolizione, Neutralizza o Disattivazione.

**Giocatore singolo:** decidi se vuoi giocare da solo o con tutto il tuo Fireteam.

**Livelli di difficoltà:** puoi scegliere fra Guardiamarina, Tenente di vascello, Capitano di fregata e Ammiraglio.

**CC:** visualizza la quantità di punti Comando e Controllo che riceverai al completamento della missione.

Quando sei pronto a cominciare, evidenzia "Posiziona" e premi il tasto .

## **COMANDO E CONTROLLO**

I punti Comando e Controllo si ottengono nel corso di una Campagna, completando gli obiettivi primari, secondari e bonus. Possono inoltre essere ottenuti nelle partite multigiocatore e in quelle con una Missione personalizzata. I punti Comando e Controllo si usano nell'Armeria per sbloccare armi ed equipaggiamenti speciali.

## **CAMPAGNA CO-OP E GIOCO COMPETITIVO**

Seleziona Campagna co-op nella schermata Quartier generale per unire le tue forze a quelle dei tuoi amici online, dove potrai avere fino a tre compagni, in una nuova Campagna. Per partecipare a una battaglia competitiva online che può vedere schierati fino a 16 giocatori, invece, seleziona Gioco competitivo.

## **COME CONNETTERSI**

### **MODALITÀ AD HOC**

Collegati istantaneamente con i tuoi amici per prendere parte a una frenetica azione online. Per divertirti in una battaglia multigiocatore in modalità Ad Hoc, è necessario almeno un altro utente del sistema PSP™ in possesso di una copia di **SOCOM: Fireteam Bravo 3**.



## MODALITÀ INFRASTRUTTURA

Scegli una connessione esistente e vai online! Se non disponi ancora di una connessione di rete, seleziona Nuova connessione per configurarne una.

- Tramite la schermata Seleziona un server, scegli un Universo per accedere alla schermata Accedi di **SOCOM: Fireteam Bravo 3**.
- Digita un nome usando la tastiera su schermo e premi il tasto  per confermare.
- Evidenzia l'opzione "Connetti", leggi le Condizioni d'uso e seleziona "Accetta".
- Se il nome utente che hai scelto è disponibile, evidenzia "Sì" e premi il tasto  per registrarlo. Se, invece, è già in uso, inseriscine un altro.
- Nella Sala d'attesa online, evidenzia "Entra in una sala briefing" e premi il tasto  per confermare. Seleziona una Sala briefing e premi il tasto  per entrare. Scorri verso il basso per scegliere "Partecipa a una partita online" e premi il tasto  per passare alla schermata Sala d'attesa partita. Scegli una Sala d'attesa partita e premi il tasto . Premi il tasto START per impostare il tuo stato su "Pronto". Se la partita è già in corso, così facendo ti unirai immediatamente. Se, invece, la partita deve ancora cominciare, selezionando "Pronto" indicherai che sei pronto a combattere.

\***NOTA:** sono necessari account e password di PlayStation®Network.

# DEUTSCH

## MEMORY STICK™

Stecken Sie zum Speichern Ihrer Spieleinstellungen und Ihres Spielfortschritts einen Memory Stick™ in den Memory Stick™-Steckplatz des PSP™-Systems. Gespeicherte Spieldaten lassen sich von diesem oder einem beliebigen anderen Memory Stick™ mit zuvor gespeicherten **„SOCOM: Fireteam Bravo 3“**-Spieldaten laden. Vergewissern Sie sich vor Spielbeginn, dass genug freier Speicherplatz auf Ihrem Memory Stick™ vorhanden ist.

**HINWEIS:** Wie viel freier Speicherplatz zum Speichern von **„SOCOM: Fireteam Bravo 3“**-Daten mindestens benötigt wird, hängt von der Kapazität des eingesteckten Memory Sticks™ ab.

## EINRICHTEN DES HEADSETS

Das Headset kann verwendet werden, um bei Online-Sitzungen wechselseitig mit anderen Spielern zu kommunizieren und Sprachbefehle und Warnungen auszugeben. In Verbindung mit den Kopfhörern mit Fernbedienung für das PSP™-System muss das Headset an die Fernbedienung und dann die Fernbedienung an den Headset-Anschluss Ihres PSP™-Systems angeschlossen werden.



## WIRELESS (WLAN)-FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, die die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, können Sie über eine Verbindung zu einem Wireless Local Area Network (WLAN) mit anderen PSP™-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.



### AD-HOC-MODUS

Der Ad-hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



### GAME SHARING

Einige Software-Titel verfügen über Game-Sharing-Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer spezifische Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP™-Game in ihr PSP™-System eingelegt haben.



### INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP™-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes finden Sie im Benutzerhandbuch Ihres PSP™-Systems.

**HINWEIS: SOCOM: Fireteam Bravo 3** unterstützt nur den Ad-hoc- und den Infrastruktur-Modus. Einzelheiten dazu finden Sie in diesem Handbuch unter „Koop-Kampagne“ und „Wettkampf-Spiel“.

## RICHTUNGSTASTEN – BEWEGUNG

Sofern nicht anders angegeben, werden in diesem Software-Handbuch ↑, ↓, ←, → usw. dazu verwendet, um die Richtung der Richtungstasten zu bezeichnen.



## VERWENDUNG DER MENÜANZEIGEN

Drücken Sie , ,  oder , um eine Option zu markieren, und anschließend zur Bestätigung die -Taste. Durch Drücken der -Taste kehren Sie zur vorherigen Menüanzeige zurück.

## STANDARDSTEUERUNG

Analog-Pad

Analog-Pad  + -Taste

-Taste (gedrückt halten) + Analog-Pad





 (gedrückt halten)

 (antippen)

 (antippen)

 (gedrückt halten)

-Taste

-Taste (gedrückt halten)

-Taste (antippen)

-Taste

-Taste (gedrückt halten)

-Taste (doppelt antippen)

-Taste

-Taste (gedrückt halten)

-Taste (gedrückt halten) + -Taste (antippen)

START-Taste

Bewegen

Schnelle Drehung

Seitwärts bewegen

Heranzoomen

Wegzoomen

Waffenauswahl-Menü

Waffen wählen

Feuermodus ändern

Waffe aufheben

Feuern/Foto machen  
(in Fernglasmodus)

Team-Befehle-Menü

Teambefehl erteilen

Interaktion

Nachladen

Schnell nachladen

Haltung ändern/  
Fernglassicht verlassen

Ziel anvisieren

Durch Ziele schalten

Pausemenü\*

**\*HINWEIS:** Das Öffnen des Pausemenüs während eines Online-Spiels unterbricht das Spiel nicht.

# DIE SPIELANZEIGE



## FADENKREUZ

Mithilfe des Fadenkreuzes können Sie mit einer ausgewählten Waffe zielen. Raketengetriebene Granaten oder Raketen oder an Waffen montierte Granatwerfer besitzen eigene Fadenkreuze. Wenn Sie eine Handgranate ausrüsten, können Sie durch Gedrückthalten der -Taste eine Wurfbahn anzeigen lassen.

## GESUNDHEITSANZEIGE

Wenn Sie durch feindlichen Beschuss Schaden erleiden, verändert der Balken seine Farbe zu rot. Je mehr Schaden Sie erleiden, desto röter wird die Anzeige, bis sie schließlich kampfunfähig sind. Kampfunfähige Teammitglieder kehren zu dem Kontrollpunkt zurück, den sie zuletzt passiert haben.

## MINI-KARTE

Die Mini-Karte befindet sich in der rechten oberen Ecke des Bildschirms und erleichtert das Navigieren in neuen Umgebungen.

## NAV-PUNKTE

Nav-Punkte sind weiß markierte Karten-Koordinaten, die Schlüsselpositionen innerhalb Ihres Einsatzgebietes anzeigen. Jede Koordinate zeigt eine Nummer, die den Abstand zu Ihrer aktuellen Position markiert. Benutzen Sie Nav-Punkte, um sich in Ihrem Einsatzgebiet besser zurechtzufinden.

## TEAM-STATUSANZEIGE/TEAM-BEFEHLE-MENÜ

Die Team-Statusanzeige befindet sich unten rechts auf dem Bildschirm und stellt die aktuelle Aktivität und Gesundheit Ihres Charakters und Ihres Einsatzteams dar. Die Team-Statusanzeige erscheint nur, wenn Ihr Einsatzteam Schaden erleidet und verschwindet, wenn Ihr Team sich erholt hat. Halten Sie die -Taste gedrückt, um auf das Team-Befehle-Menü zugreifen zu können und dem gesamten Einsatzteam oder bestimmten Trupps Befehle zu erteilen. Benutzen Sie das Analog-Pad, um einen Trupp zu wählen, und drücken Sie die -Taste, um einen Befehl auszuwählen.

## WAFFEN-STATUSANZEIGE/WAFFENAUSWAHL-MENÜ

Unten links auf dem Bildschirm erscheinen die Informationen über die zurzeit ausgerüstete Waffe, einschließlich der Menge der geladenen Munition und des Feuermodus. Halten Sie  gedrückt, um auf das Waffenauswahl-Menü zuzugreifen und schnell zwischen Waffen zu wechseln und ihre Feuerrate zu verändern.

## SPIELSTART

Das Titelbild erscheint. Drücken Sie die START-Taste, um zum Kommando-HQ-Menü zu gelangen.

## KOMMANDO-HQ KAMPAGNE

Wählen Sie eine neue Mission, spielen Sie alte Missionen oder schauen Sie sich in der Einsatzkarte Informationen an. Drücken Sie  oder , um eine Mission zu markieren, und drücken Sie  oder , um sich Bilder der ausgewählten Karte anzuschauen. Drücken Sie zum Bestätigen die -Taste, und greifen Sie auf das Neueinsatz-Menü zu.

## NEUEINSATZ

Hier können Sie wählen, ob Sie eine Mission von Anfang an oder von einem bestimmten Kapitel aus beginnen möchten. Markieren Sie Kapitelauswahl und drücken Sie , um auf das Benutzer-Mission-Menü zuzugreifen.



## **Benutzer-Mission**

Hier können Sie bereits erfüllte Missionen erneut spielen, eine völlig neue Mission erstellen oder einige Einstellungen für Ihre Mission ändern. Dazu gehören:

**Feinddichte:** Wählen Sie, gegen wie viele Feinde Sie kämpfen möchten.

**Feindtyp:** Wählen Sie, gegen welche Feinde Sie kämpfen möchten.

**Granateneinsatz:** Schalten Sie die Verfügbarkeit von Granaten ein oder aus.

**Einsatzziel-Art:** Spielen Sie Zerstörung, Neutralisieren oder Deaktivieren.

**Solo-Modus:** Spielen Sie allein oder mit Ihrem gesamten Einsatzteam.

**Schwierigkeitsgrad:** Wählen Sie zwischen Marineleutnant, Leutnant, Commander oder Admiral.

**KK:** Zeigt Ihnen, wie viel Kommandokapital Sie erhalten, wenn die Mission erfüllt wird.

Sobald Sie eine Mission beginnen wollen, markieren Sie „Einsatz“ und drücken Sie die -Taste.

## **KOMMANDOKAPITAL**

Für das Erfüllen von Primär-, Sekundär- oder Bonuszielen im Verlauf einer Kampagne und für die Ergreifung von (lebenden) Feinden erhalten Sie Kommandokapital-Punkte. Kommandokapital-Punkte können auch in Multiplayer-Partien und Benutzer-Missionen gesammelt werden. Mithilfe dieser Kommandokapital-Punkte können Sie im Arsenal Spezialwaffen und –Ausrüstungsgegenstände freischalten.

## **KOOP-KAMPAGNE UND WETTKAMPF-SPIEL**

Wählen Sie im Kommando-HQ die Koop-Kampagne, um mit bis zu drei Freunden online eine neue Kampagne zu starten. Um in Online-Gefechten für bis zu 16 Spieler um den Sieg zu kämpfen, wählen Sie das Wettkampf-Spiel.

## **EINE VERBINDUNG AUFBAUEN**

### **AD-HOC-MODUS**

Bauen Sie schnell und unkompliziert eine Verbindung mit Ihren Freunden auf, um gemeinsam packende Online-Action zu erleben. Für ein Multiplayer-Spiel via Ad-hoc-Modus muss mindestens ein weiterer PSP™-Benutzer **SOCOM: Fireteam Bravo 3** bereits besitzen.

## INFRASTRUKTUR-MODUS

Wählen Sie eine bestehende Verbindung, um online zu gehen. Wenn Ihnen keine bestehende Netzwerkverbindung zur Verfügung steht, wählen Sie Neue Verbindung, um eine Netzwerkverbindung zu konfigurieren.

- Auf dem Bildschirm Serverwahl wählen Sie ein Universum, um zum Anmelden-Bildschirm für **SOCOM: Fireteam Bravo 3** zu gelangen.\*
- Geben Sie über die virtuelle Tastatur einen Namen ein, und drücken Sie die -Taste zur Bestätigung.
- Markieren Sie „Verbinden“, lesen Sie die Endbenutzer-Vereinbarung und wählen Sie „Akzeptieren“.
- Wenn der Spielernamen eingegeben wurde, markieren Sie „Ja“ und drücken Sie die -Taste, um ihn zu registrieren. Wenn ein Name bereits registriert wurde, müssen Sie einen anderen wählen.
- In der „Online-Lobby“ markieren Sie „Einen Besprechungsraum betreten“ und drücken Sie die -Taste zur Bestätigung. Wählen Sie einen Besprechungsraum und drücken Sie die -Taste, um ihn zu betreten. Scroll down to „Einem Online-Spiel beitreten“ und drücken Sie die -Taste, um zum Menüpunkt „Spiel-Lobby“ zu gelangen. Wählen Sie eine Spiel-Lobby und drücken Sie die -Taste. Drücken Sie die START-Taste, um Ihren Status auf „Fertig“ zu setzen. Wenn das Spiel bereits läuft, nehmen Sie mit „Fertig“ automatisch daran teil. Wenn das Spiel noch nicht begonnen hat, zeigen Sie durch den Status „Fertig“ an, dass Sie startklar sind.

\***HINWEIS:** PlayStation®Network-Konto und Passwort werden benötigt.

# ESPAÑOL

## MEMORY STICK™

Para guardar los ajustes y el progreso del juego, inserta un Memory Stick™ en la ranura para Memory Stick™ del sistema PSP™. Los datos guardados se pueden cargar desde el mismo Memory Stick™ o cualquier Memory Stick™ que contenga datos de **SOCOM: Fireteam Bravo 3** guardados con anterioridad. Asegúrate de que hay suficiente espacio libre en el Memory Stick™ antes de empezar a jugar.

**NOTA:** la cantidad de espacio libre mínima necesaria para guardar datos de **SOCOM: Fireteam Bravo 3** podría variar dependiendo de la capacidad del Memory Stick™ insertado.

## CONFIGURACIÓN DE LOS AURICULARES Y EL MICRÓFONO

Puedes utilizar los auriculares y el micrófono para mantener una conversación bidireccional con otros jugadores durante una sesión y dar órdenes y avisos. Si usas los auriculares y el micrófono junto con los auriculares con mando a distancia para PSP™, insértalos en el mando a distancia y a continuación, inserta éste en el conector para auriculares del sistema PSP™.





## FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los títulos de software compatibles con la funcionalidad inalámbrica (WLAN) permiten al usuario comunicarse con otros sistemas PSP™, descargar datos y competir contra otros jugadores mediante una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).



### MODO AD HOC

El Modo Ad hoc es una función inalámbrica (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP™ comunicarse directamente entre sí.



### COMPARTIR JUEGO

Algunos títulos de software cuentan con la opción Compartir juego, que permite al usuario compartir funciones de juego específicas con otros usuarios que no tengan un PSP™ Game en su sistema PSP™.



### MODO INFRAESTRUCTURA

El Modo infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite conectar el sistema PSP™ a una red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (dispositivo que se utiliza para conectarse a una red inalámbrica). Para acceder a las funciones del Modo infraestructura se requiere un proveedor de acceso a Internet, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un ordenador. Para más información sobre estos ajustes, consulta el manual de instrucciones del sistema PSP™.

**NOTA: SOCOM: Fireteam Bravo 3** sólo es compatible con los modos Ad hoc e infraestructura. Consulta las secciones Campaña cooperativa y Juego competitivo en este manual para obtener más detalles.

## BOTONES DE DIRECCIÓN: MOVIMIENTO

En este manual ↑, ↓, ←, →, etc. se utilizan para mostrar la dirección de los botones de dirección, a menos que se indique lo contrario.

## USAR LAS PANTALLAS DEL MENÚ

Pulsa ↑, ↓, ← o → para resaltar una opción y pulsa el botón X para confirmarla. Para volver a la pantalla del menú anterior, pulsa el botón ○.

## CONTROLES POR DEFECTO

Pad analógico

Pad analógico ↓ + botón ⊕

Botón L (mantener) + pad analógico



← (mantener)

← (pulsar)

→ (pulsar)

→ (mantener)

Botón ×

botón ⊕ (mantener)

Botón ⊕ (pulsar)

Botón ⊕

Botón ⊕ (mantener)

Botón ⊕ (pulsar dos veces)

Botón △

Botón R (mantener)

Botón R (mantener) +

botón L (pulsar)

Botón START (inicio)

Moverse

Giro rápido

Desplazamiento lateral

Acercar cámara

Alejar cámara

Menú de selección de arma

Seleccionar arma

Cambiar modo de disparo

Recoger arma

Disparar/Hacer foto (en vista de prismáticos)

Menú de órdenes de equipo

Dar orden de equipo

Interactuar

Recargar

Recargar rápido

Cambiar de postura/Salir de vista de prismáticos

Fijar objetivo

Pasar de un objetivo a otro

Menú de pausa\*

**\*NOTA:** si accedes al menú de pausa durante la partida, la acción no se detendrá.

# LA PANTALLA DE JUEGO



## RETÍCULA

Utiliza la retícula para apuntar con el arma seleccionada. Los cohetes, las granadas propulsadas por cohetes y las montadas sobre armas cuentan con su propia retícula. Equipa una granada de mano y mantén pulsado el botón  para ver el arco de la trayectoria de la granada.

## SALUD

Cuando recibas daño por fuego enemigo, la pantalla comenzará a tintarse de rojo. Cuanto más daño recibas, mayor será la intensidad del rojo, hasta que finalmente quedes incapacitado. Los miembros del equipo incapacitados volverán al último punto de control.

## MINIMAPA

El minimapa se encuentra en la esquina superior derecha de la pantalla y es esencial para desplazarse por entornos nuevos.



## PUNTOS DE NAVEGACIÓN

Los puntos de navegación son coordenadas de mapa marcadas en blanco para indicar posiciones claves en una operación; cada uno muestra un número que indica la distancia desde tu posición actual. Utiliza los puntos de navegación para desplazarte por el área de operaciones fácilmente.

## PANEL DE ESTADO DE EQUIPO/MENÚ DE ÓRDENES DE EQUIPO

El panel de estado de equipo se encuentra en la esquina inferior derecha de la pantalla y muestra la actividad y la salud actuales de tu equipo. Este panel sólo aparece cuando tu equipo recibe daños y desaparece cuando se recupera. Mantén pulsado el botón  para acceder al menú de órdenes de equipo y dar órdenes a todos los miembros o a diferentes escuadrones. Utiliza el pad analógico para seleccionar un escuadrón y pulsa el botón  para elegir una orden.

## PANEL DE ESTADO DE ARMA/MENÚ DE SELECCIÓN DE ARMA

En la esquina inferior izquierda de la pantalla se muestra información sobre el arma equipada: la cantidad de munición cargada y el modo de disparo seleccionado. Mantén pulsado  para acceder al menú de selección de arma para cambiar rápidamente de arma y modificar la velocidad de disparo.

## PRIMEROS PASOS

Se mostrará la pantalla de título. Pulsa el botón START (inicio) para acceder a la pantalla del cuartel general.

## CUARTEL GENERAL CAMPAÑA

Elige una nueva misión, juega misiones anteriores o consulta la información a través del mapa de operaciones. Pulsa  o  para resaltar una misión y pulsa  o  para ver fotos del mapa seleccionado. Pulsa el botón  para confirmar y acceder al menú Repetir.

## REPETIR

Comienza una misión desde el principio o desde un capítulo concreto. Resalta Seleccionar capítulo y pulsa  para acceder al menú Personalizar misión.

### **Personalizar misión**

Elige jugar de nuevo misiones completadas, crear una nueva misión desde cero o ajustar varios parámetros de la misión:

**Densidad de enemigos:** elige a cuántos enemigos enfrentarte.

**Tipo de enemigos:** elige a qué enemigos enfrentarte.

**Uso de granadas:** activa o desactiva la disponibilidad de granadas.

**Tipo de objetivo:** juega una partida de Demolición, Neutralizar o Inutilizar.

**Modo solitario:** elige entre jugar solo o con todo el equipo.

**Nivel de dificultad:** elige entre Raso, Teniente, Comandante o Almirante.

**EM:** muestra la cantidad de equidad de mando que recibirás por completar la misión.

Cuando estés listo para comenzar la misión, resalta "Desplegar" y pulsa el botón .

### **Equidad de mando**

Los puntos de equidad de mando se obtienen completando objetivos principales, secundarios y adicionales en campañas. También puedes recibir puntos de equidad de mando en partidas multijugador y en misiones personalizadas. Los puntos de equidad de mando se pueden utilizar para desbloquear armas y equipo especiales en el arsenal.

## **CAMPAÑA COOPERATIVA Y JUEGO COMPETITIVO**

Selecciona Campaña cooperativa en la pantalla del cuartel general para unir fuerzas con hasta tres compañeros online en una nueva campaña. Para unirse a un combate competitivo online para hasta 16 jugadores, selecciona Juego competitivo.

## **CONEXIÓN**

### **MODO AD HOC**

Conéctate con tus amigos al momento para vivir una intensa experiencia online. Para disfrutar de una partida multijugador mediante el modo Modo Ad hoc, es necesario que al menos otro sistema PSP™ tenga una copia de **SOCOM: Fireteam Bravo 3**.

## MODO INFRAESTRUCTURA

Selecciona una conexión existente para conectarte. Si no tienes ninguna, selecciona Nueva conexión para configurar una.

- Elige un Universo en la pantalla Seleccionar un servidor para acceder a la pantalla Iniciar sesión de **SOCOM: Fireteam Bravo 3**.
  - Introduce un nombre mediante el teclado virtual y pulsa el botón  para confirmar.
  - Resalta "Conectar", lee el Acuerdo de usuario y selecciona "Aceptar".
  - Si el nombre de jugador está disponible, resalta "Sí" y pulsa el botón  para registrarlo. Si el nombre ya está en uso, deberás elegir otro.
  - En el vestíbulo online, resalta "Unirse a una sala de instrucciones" y pulsa el botón  para confirmar. Selecciona una sala de instrucciones y pulsa el botón  para entrar. Desplázate hasta "Unirse a partida online" y pulsa el botón  para acceder a la pantalla de vestíbulo de partida. Selecciona un vestíbulo de partida y pulsa el botón . Pulsa el botón START (inicio) para establecer tu estado en "Listo". Si hay una partida en curso y seleccionas "Listo", te unirás a ella. Si aún no ha comenzado ninguna partida, este estado indicará que estás preparado para comenzar.
- \***NOTA:** es necesario tener una cuenta PlayStation®Network y una contraseña.



# NEDERLANDS

## MEMORY STICK™

Om je instellingen en voortgang op te slaan, plaats je een Memory Stick™ in de Memory Stick™-aansluiting van het PSP™-systeem. Je kunt opgeslagen spelgegevens van dezelfde Memory Stick™ of een andere Memory Stick™ die eerder opgeslagen spelgegevens van **SOCOM: Fireteam Bravo 3** bevat. Zorg dat er voldoende vrije ruimte is op de Memory Stick™ voordat je met spelen begint.

OPMERKING: de minimale hoeveelheid ruimte nodig om spelgegevens van **SOCOM: Fireteam Bravo 3** op te slaan kan variëren afhankelijk van de capaciteit van de gebruikte Memory Stick™.

## DE HEADSET AANSLUITEN

Met de headset kunnen spelers tijdens het online spelen met elkaar praten. Dat is handig om bevelen te roepen en om waarschuwingen te geven. Plug de headset in de hoofdtelefoon met afstandsbediening voor PSP™ en sluit het geheel vervolgens aan op de headset-aansluiting van het PSP™-systeem.



## DRAADLOZE (WLAN-)TOEPASSINGEN

Met softwaretitels die draadloze (WLAN-)toepassingen ondersteunen, kun je communiceren met andere PSP™-systemen, gegevens downloaden en het opnemen tegen andere spelers via een verbinding met een draadloos lokaal netwerk (Wireless Local Area Network - WLAN).



### AD HOC-MODUS

De Ad Hoc-modus is een draadloze (WLAN)- functie waarmee twee of meer individuele PSP™-systemen rechtstreeks met elkaar kunnen communiceren.



### GAME DELEN

Sommige softwaretitels kunnen een spel delen, waardoor de gebruiker bepaalde spelonderdelen kan delen met andere gebruikers die geen PSP™ Game in hun PSP™-systeem hebben.



### INFRASTRUCTUURMODUS

De Infrastructuurmodus is een draadloze (WLAN-)functie waarmee het PSP™-systeem verbinding kan maken met een netwerk via een draadloos (WLAN-)toegangspunt (een apparaat dat wordt gebruikt om verbinding te maken met een draadloos netwerk).

Om toegang te krijgen tot de Infrastructuurmodus heb je nog meer zaken nodig, zoals een abonnement bij een internetprovider, een netwerkapparaat (bijvoorbeeld een draadloze ADSL-router), een draadloos (WLAN-)toegangspunt en een pc. Zie de gebruiksaanwijzing van het PSP™-systeem voor meer informatie en details over het aansluiten.

**OPMERKING: SOCOM: Fireteam Bravo 3** ondersteunt alleen de Ad Hoc-modus en de Infrastructuurmodus. Raadpleeg de paragrafen Co-opcampagne en Competitiespel van deze handleiding voor meer informatie.

## RICHTINGSTOETSEN – VERPLAATSEN

In deze handleiding worden, tenzij anders vermeld, de aanduidingen **↑**, **↓**, **←** en **→** gebruikt om aan te geven op welke richtingstoetsen je moet drukken.

## DE MENUSCHERMEN GEBRUIKEN

Druk op **↑** of **↓** om een optie te selecteren en daarna op de **ⓧ**-toets om te bevestigen. Druk op de **⓪**-toets om terug te keren naar het vorige menu scherm.

# STANDAARDBESTURING

analoge joystick

analoge joystick ↓ + ⊕-toets

⬅-toets (ingedrukt houden) + analoge joystick



← (ingedrukt houden)

← (kort indrukken)

→ (kort indrukken)

→ (ingedrukt houden)

⊗-toets

⊙-toets (ingedrukt houden)

⊙-toets (kort indrukken)

⊕-toets

⊕-toets (ingedrukt houden)

⊕-toets (twee keer snel indrukken)

△-toets

⬆-toets (ingedrukt houden)

⬆-toets (ingedrukt houden)

+ ⬆-toets (kort indrukken)

START-toets

**\*OPMERKING:** als je tijdens een onlinespel naar het pauzemen menu gaat, onderbreek je het spel niet.

Verplaatsen

Snelle draai

Zijwaarts

Inzoomen

Uitzoomen

Wapenmenu

Wapen selecteren

Andere vuurstand

Wapen oppakken

Vuren/foto nemen

(als je door een verrekijker kijkt)

Teambevelenmenu

Bevel geven

Interactie

Herladen

Snel herladen

Andere stand/Verrekijkerzicht verlaten

Doel vastzetten

Van doel wisselen

Pauzemen menu\*



# HET SPELSCHERM



## RICHTKRUIZEN

Gebruik de richtkruizen om je wapen te richten. Raketten, raketaangedreven granaten en granaten uit gemonteerde granaatwerpers hebben ieder een eigen richtkruis. Pak een handgranaat en hou de -toets ingedrukt om de richtboog van de granaat te zien.

## GEZONDHEID

Als de vijand je schade toebrengt, begint het scherm rood te worden. Naarmate je heviger gewond raakt, wordt het scherm steeds roder tot het moment dat je bent uitgeschakeld. Uitgeschakelde teamleden gaan terug naar het controlepunt waar ze als laatste langs zijn gekomen.

## MINIKAART

De minikaart, rechts boven op het scherm, is van cruciaal belang om je weg te vinden in nieuwe gebieden.

## NAVIGATIEPUNTEN

Navigatiepunten zijn witte coördinaten op de kaart die de belangrijkste punten van een operatie aangeven. Op elk punt staat een getal: de afstand van vanaf je huidige positie tot het navigatiepunt. Gebruik navigatiepunten om de beste route door het strijdgebied te vinden.

## TEAMSTATUSPANEEL/TEAMBEVELENMENU

Op het teamstatuspaneel, rechts onder in het scherm, zie je wat je Fireteam op dat moment aan het doen is en hoe het er fysiek voorstaat. Het teamstatuspaneel verschijnt alleen als je Fireteam schade oploopt en verdwijnt als je team is genezen. Hou de -toets ingedrukt om naar het teambevelenmenu te gaan van waaruit je aan het hele Fireteam of verschillende eenheden bevelen kunt geven. Selecteer de eenheid met de analoge joystick en druk op de -toets om een bevel te selecteren.

## WAPENSTATUSPANEEL/WAPENMENU

Rechts onder in het scherm staat informatie over je huidige wapen, zoals de hoeveelheid geladen munitie en de geselecteerde vuurstand. Hou  ingedrukt om naar het wapenmenu te gaan om snel een ander wapen of een andere vuurstand te selecteren.

## BEGINNEN

Als je het spel start, verschijnt het titelscherm. Druk op de START-toets om naar het scherm Hoofdkwartier te gaan.

## HOOFDKWARTIER CAMPAGNE

Via de Operatiekaart kun je een nieuwe missie kiezen, oude missies spelen of inlichtingen bekijken. Druk op  of  om een missie te selecteren en druk op  of  om foto's van de gekozen kaart te bekijken. Druk op de -toets om te bevestigen en om naar het menu Opnieuw te gaan.

## OPNIEUW

Hier kun je bepalen of je een missie vanaf het begin of vanaf een bepaald hoofdstuk wilt spelen. Selecteer Hoofdstukkeuze en druk op  om naar het menu Eigen missie te gaan.

## **Eigen missie**

Hier kun je reeds voltooide missies nogmaals spelen, nieuwe missies maken of verschillende missie-instellingen wijzigen, zoals:

**Aantal vijanden:** het aantal vijanden waar je het tegen op wilt nemen.

**Type vijand:** het soort vijanden waar je tegen wilt vechten.

**Granaatgebruik:** gebruik wel of geen granaten.

**Type doelstelling:** speel een potje Vernietiging, Neutraliseren of Onklaar maken spelen.

**Speltype Solo:** kies of je alleen wilt spelen of met je hele Fireteam.

**Spelniveaus:** keuze uit Vaandeldrager, Luitenant, Commandant of Admiraal.

**REP:** geeft het aantal Rep-punten dat je verdient als je een missie voltooid.

Als je klaar bent om met de missie te beginnen, selecteer je Inzetten en druk je op de -toets.

## **REP-PUNTEN**

Rep-punten verdienen je als je tijdens een Campagne primaire en secundaire doelen of bonusdoelen voltooit. Rep-punten kun je ook in een Eigen missie voor meerdere spelers verdienen. Rep-punten kun je bij de Wapens gebruiken om speciale wapens en onderdelen voor je uitrusting te kopen.

## **CO-OPCAMPAGNE EN COMPETITIESPEL**

Kies Co-opcampagne in het Hoofdkwartier om samen met maximaal drie vrienden online een nieuwe Campagne te spelen. Om aan een onlinegevecht met maximaal 16 spelers mee te doen, kies je het speltype Competitiespel.

## **VERBINDING MAKEN**

### **AD HOC-MODUS**

Via deze optie kun je direct verbinding maken met je vrienden voor een potje intense online-actie. Om een multiplayer spel te kunnen spelen in de Ad Hoc-modus, moet ten minste één van de overige PSP™-bezitters over een exemplaar van

**SOCOM: Fireteam Bravo 3** beschikken.



## INFRASTRUCTUURMODUS

Kies een bestaande verbinding om online te gaan. Als je nog geen netwerkverbinding hebt gemaakt, selecteer je Nieuwe verbinding om er een te configureren.

- Kies in het serveroverzicht een universum om naar het scherm Aanmelden van **SOCOM: Fireteam Bravo 3** te gaan.\*
- Voer een naam in met het virtuele toetsenbord en druk op de -toets ter bevestiging.
- Maak een verbinding, lees de gebruiksovereenkomst en selecteer Accepteren.
- Als de ingevoerde naam beschikbaar is, selecteer je Ja en druk je op de -toets om de naam te registreren. Als een naam al is geregistreerd, moet je een andere kiezen.
- In de lobby ga je naar de briefingruimte en druk je ter bevestiging op de -toets. Kies een Briefingruimte en druk op de -toets om naar binnen te gaan. Scrol omlaag en kies ervoor om mee te doen aan onlinespel. Druk op de -toets om naar het lobby-overzicht te gaan. Selecteer een Lobby en druk op de -toets. Druk op de START-toets om je status op Klaar te zetten. Als het spel al is begonnen, doe je, als je Klaar selecteert, direct aan het spel mee. Als het spel nog moet beginnen, geef je met Klaar aan dat je klaar bent voor de strijd.
- **OPMERKING:** PlayStation®Network-account en -wachtwoord vereist.

# PORTUGUÊS

## MEMORY STICK™

Para gravar as definições do jogo e o progresso, insere um Memory Stick™ na ranhura para Memory Stick™ do sistema PSP™. Dados de jogo gravados podem ser carregados a partir do mesmo Memory Stick™ ou de qualquer Memory Stick™ que contenha dados previamente gravados de **SOCOM: Fireteam Bravo 3**. Certifica-te de que tens espaço livre suficiente no Memory Stick™ antes de começares a jogar.

**NOTA:** a quantidade de espaço livre mínimo para gravar dados **SOCOM: Fireteam Bravo 3** pode variar de acordo com a capacidade do Memory Stick™ inserido.

## INSTALAÇÃO DO AURICULAR

O Auricular pode ser usado para conversas com outros jogadores, durante sessões online, e é muito útil para dar ordens ou emitir avisos. Usado em conjunto com Auscultadores com Controlo Remoto para a PSP™, o Auricular deve ser inserido no controlo remoto, e depois o controlo remoto deve ser inserido no conector de auscultadores do sistema PSP™.



## FUNCIONALIDADE WLAN (REDE LOCAL SEM FIOS)

Os títulos de software que suportam a funcionalidade WLAN (Rede Local Sem Fios) permitem ao utilizador comunicar com outros sistemas PSP™, transferir dados e competir com outros utilizadores através de uma ligação a uma WLAN (Rede Local Sem Fios).



### MODO AD HOC

O Modo Ad Hoc é uma funcionalidade WLAN (Rede Local Sem Fios) que permite que dois ou mais sistemas individuais PSP™ comuniquem directamente entre si.



### PARTILHA DE JOGO

Alguns títulos de software apresentam funcionalidades de Partilha de Jogo que permitem ao utilizador partilhar características do jogo específicas com outros utilizadores que não têm um PSP™ Game no seu sistema PSP™.



### MODO DE INFRA-ESTRUTURA

O Modo de Infra-estrutura é uma funcionalidade WLAN (Rede Local Sem Fios) que permite ao sistema PSP™ ligar-se a uma rede através de um Ponto de Acesso WLAN (Rede Local Sem Fios). Para aceder a funcionalidades do Modo

Infra-estrutura, são necessários vários itens adicionais, incluindo uma subscrição com um Internet Service Provider (ISP), um dispositivo de rede (Ex: um Router ADSL sem fios), um Ponto de Acesso WLAN (Rede Local Sem Fios) e um PC. Para mais informações e detalhes de configuração, por favor consulta o Manual de Instruções do sistema PSP™.

**NOTA: SOCOM: Fireteam Bravo 3** suporta apenas o Modo Hoc e o Modo de Infra-Estrutura. Para mais pormenores, consulta as secções Campanha Cooperativa e Jogo Competitivo deste manual.

## BOTÕES DE DIRECÇÕES – MOVIMENTO

Neste manual, ↑, ↓, ←, → etc. são usados para indicar apenas a direcção dos botões de direcções, salvo indicação em contrário.

## UTILIZAR ECRÃS DE MENUS

Prime os botões de direcções ↑, ↓, ← ou → para seleccionar uma opção, e de seguida prime o botão X para confirmar. Para regressar ao ecrã de menu anterior, prime o botão ○.



## CONTROLOS PADRÃO

painel analógico

painel analógico ↓ + botão ⊕

botão L (manter premido) + painel analógico



← (manter premido)

← (premir rapidamente)

→ (premir rapidamente)

→ (manter premido)

botão ⊗

botão ⊕ (manter premido)

botão ⊕ (premir rapidamente)

botão ⊕

botão ⊕ (manter premido)

botão ⊕ (premir rapidamente duas vezes)

botão △

botão R (manter premido)

botão R (manter premido) +

botão L (premir rapidamente)

botão START

Mover

Virar rapidamente

Andar lateralmente

Aproximar zoom

Afastar zoom

Menu de Seleção de Arma

Seleccionar arma

Mudar modo de tiro

Apanhar arma

Disparar/Tirar fotografia

(em Vista de Binóculos)

Menu de Comando de Equipa

Dar comando à equipa

Interagir

Recarregar

Recarregamento rápido

Mudar postura/Sair da Vista de Binóculos

Fixar alvo

Percorrer alvos

Menu Pausa\*

**\*NOTA:** aceder ao Menu pausa durante jogos online não pausa a acção.

# O ECRÃ DO JOGO



## MIRAS

Usa as miras para apontar a arma de fogo seleccionada. Foguetes, granadas impulsionadas por foguetes e armas estacionárias têm as suas próprias miras. Equipa uma granada de mão, depois mantém premido o botão para ver o arco da trajectória da granada.

## ENERGIA

À medida que sofres danos com o fogo inimigo, o ecrã começa a ficar vermelho. Quanto maior o dano recebido, mais vermelho fica o ecrã, até ficares incapacitado. Os membros da equipa incapacitados regressam ao último ponto de controlo por onde passaram.

## MINIMAPA

Localizado no canto superior direito do ecrã, o minimapa é essencial na navegação por ambientes novos.

## PONTOS DE NAVEGAÇÃO

Os Pontos de Navegação são coordenadas no mapa, marcadas a branco, que indicam posições chave numa operação; cada uma exibe um número, que indica a sua distância, a partir da tua posição actual. Usa os Pontos de Navegação para encontrar o melhor caminho através da área de operações.

## **PAINEL DE ESTADO DA EQUIPA/MENU DE COMANDO DE EQUIPA**

O Painel de Estado da Equipa está localizado no canto inferior direito do ecrã e exibe a actividade e energia actual da tua Equipa de Tiro. O Painel de Estado da Equipa só é exibido quando a tua Equipa de Tiro recebe danos, e desaparece quando recupera. Prime e mantém premido o botão  para acederes ao Menu de Comando de Equipa e emitires ordens para toda a Equipa de Tiro, ou para secções diferentes. Usa o painel analógico para seleccionares uma secção e prime o botão  para escolher uma ordem.

## **PAINEL DE ESTADO DA ARMA/MENU DE SELECÇÃO DE ARMA**

A informação sobre a arma equipada é exibida no canto inferior esquerdo do ecrã, incluindo a quantidade de munições no carregador e o modo de tiro seleccionado. Prime e mantém premido o botão  para acederes ao Menu de Selecção de Arma, para mudares rapidamente de arma e alterares o modo de tiro.

## **COMEÇAR**

Será exibido o Ecrã de Título. Prime o botão START para acederes ao Ecrã Centro de Comando.

## **CENTRO DE COMANDO**

### **CAMPANHA**

Escolhe uma missão nova, joga missões antigas ou vê informações através do Mapa de Operações. Prime  ou  para seleccionar uma missão e prime  ou  para ver fotografias do mapa escolhido. Prime o botão  para confirmar e aceder ao menu Recolocação.

### **RECOLOCAÇÃO**

Escolhe entre começar uma missão do início ou a partir de um capítulo específico. Selecciona Selecção de Capítulo e prime  para aceder ao menu Missão Personalizada.



## **Missão Personalizada**

Escolhe entre jogar novamente missões terminadas anteriormente, criar uma missão nova ou alterar vários parâmetros da missão, tais como:

**Densidade do Inimigo:** escolhe quantos inimigos queres combater.

**Tipo de Inimigo:** escolhe que inimigos queres combater.

**Uso de Granada:** liga ou desliga a utilização de granadas.

**Tipo de Objectivo:** Joga um jogo de Demolição, Neutralização ou Desactivação.

**Modo Solo:** escolhe entre jogar sozinho ou com toda a tua Equipa de Tiro.

**Nível de Dificuldade:** escolhe entre Insígnia, Tenente, Comandante ou Almirante.

**CC:** exhibe a quantidade de Créditos de Comando que serão recebidos, quando a missão for terminada.

Quando estiveres pronto para começar a missão, selecciona Colocar\* e prime o botão .

## **CRÉDITOS DE COMANDO**

Os Créditos de Comando são pontos ganhos através de uma Campanha, ao completares objectivos primários, secundários e de bónus. Os pontos Créditos de Comando também podem ser ganhos em jogos multijogador e Missões Personalizadas.

Os Créditos de Comando podem ser utilizados no Armeiro para desbloquear armas e equipamentos especiais.

## **CAMPANHA COOPERATIVA E JOGO COMPETITIVO**

Selecciona Campanha Cooperativa a partir do Ecrã Centro de Comando para juntares forças com até três amigos online, numa nova Campanha. Para te juntares a uma batalha online competitiva para até 16 jogadores, selecciona Jogo Competitivo .

## **FICAR LIGADO**

### **MODO AD HOC**

Liga-te instantaneamente aos teus amigos e entra na acção online intensa. Para desfrutares de um jogo multijogador através do Modo Ad Hoc, pelo menos mais um proprietário adicional de PSP™ tem de ter o jogo **SOCOM: Fireteam Bravo 3**.

## MODO INFRA-ESTRUTURA

Escolhe uma ligação existente para entrares online. Se não tens uma ligação de rede existente, selecciona Nova Ligação para configures uma.

- Através do Ecrã Seleccionar um Servidor, escolhe um Universo para fazeres a ligação ao Ecrã Iniciar Sessão\* de **SOCOM: Fireteam Bravo 3**.
  - Introdz um nome com o teclado virtual e prime o botão  para confirmar.
  - Selecciona Ligar\*, lê o Acordo de Utilizador e selecciona Aceitar\*.
  - Se o nome do jogador submetido for aceite, selecciona Sim\* e prime o botão  para registá-lo. Se o nome já estiver registado, tens de escolher outro.
  - No Lobby Online, selecciona Juntar a Uma Sala de Briefing\* e prime o botão  para confirmar. Selecciona uma Sala de Briefing e prime o botão  para entrar. Percorre a lista até Juntar a um Jogo Online\* e prime o botão  para prosseguir para o Ecrã Lobby de Jogo. Selecciona um Lobby de Jogo e prime o botão . Prime o botão START para definir o teu estado para Pronto\*. Se já estiver a decorrer um jogo, ao seleccionares Pronto\* poderás juntar-te ao jogo. Se o jogo ainda não começou, ao seleccionares Pronto\* indicas que estás pronto para começar.
- \***NOTA:** é necessário uma conta e uma palavra-passe de PlayStation®Network.

# РУССКИЙ

## MEMORY STICK™

Для сохранения настроек и прогресса в игре, вставьте карту Memory Stick™ в гнездо Memory Stick™ системы PSP™. Загрузить игру можно с этой или с любой другой карты Memory Stick™, на которой есть сохраненные данные игры **SOCOM: Fireteam Bravo 3**. Перед тем как приступить к игре, убедитесь, что на карте Memory Stick™ достаточно свободного места.

Минимальный размер свободного места, необходимый для сохранения данных **SOCOM: Fireteam Bravo 3**, может варьироваться в зависимости от объема вставленной карты Memory Stick™.

## ПОДКЛЮЧЕНИЕ ГАРНИТУРЫ

Для голосового общения с другими игроками, а также быстрых приказов и предостережений в процессе онлайн-игры в **SOCOM: Fireteam Bravo 3** можно использовать гарнитуру. При одновременном использовании наушников и пульта ДУ для системы PSP™ наушники должны быть подключены к пульту ДУ, а сам пульт ДУ – к разъему гарнитуры системы PSP™.





## БЕСПРОВОДНАЯ СЕТЬ (WLAN)

Программное обеспечение, поддерживающее беспроводные сети (WLAN), позволяет пользователю взаимодействовать с другими системами PSP™, загружать данные и соревноваться по сети с другими игроками.



### РЕЖИМ AD HOC

Ad Hoc – это режим беспроводной сети (WLAN), в котором друг с другом взаимодействуют две или больше системы PSP™.



### СОВМЕСТНАЯ ИГРА

Некоторые программные продукты поддерживают особую функцию, дающую возможность пользователю играть совместно с другими игроками, у которых на системах PSP™ игра PSP™Game отсутствует.



### РЕЖИМ INFRASTRUCTURE

Infrastructure – это режим работы беспроводной сети (WLAN), позволяющий системе PSP™ подключаться к сети посредством беспроводной (WLAN) точки доступа (устройства, необходимого для присоединения к беспроводной сети). В связи с этим для доступа ко всем возможностям режима Infrastructure вам понадобятся дополнительные устройства и услуги, включая подписку на услуги интернет-провайдера, сетевое устройство (например, беспроводной ADSL маршрутизатор), а также беспроводная (WLAN) точка доступа, персональный компьютер. Более подробную информацию и описание настроек вы найдете в справочном руководстве к системе PSP™.

**ВНИМАНИЕ:** игра **SOCOM: Fireteam Bravo 3** поддерживает только режимы Ad Hoc и Infrastructure. Подробнее об этом смотрите в разделе Режим совместного прохождения и Сражения этого руководства пользователя.

## КНОПКИ НАПРАВЛЕНИЙ – ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

В данном руководстве символы **↑**, **↓**, **←**, **→** и др. используются только для обозначения кнопок направления, кроме особо оговоренных случаев.

## НАВИГАЦИЯ ПО МЕНЮ

Выделите нужный пункт, нажимая **↑**, **↓**, **←** или **→**, затем нажмите кнопку **ⓧ** для выбора. Чтобы вернуться на предыдущий экран меню, нажмите кнопку **⓪**.

## УПРАВЛЕНИЕ ПО УМОЛЧАНИЮ

мини-джойстик

мини-джойстик ↓ + кнопка ⊕

кнопка L (удерживать) + мини-джойстик



← (удерживать)

← (быстрое нажатие)

→ (быстрое нажатие)

→ (удерживать)

кнопка ⊗

кнопка ⊕ (удерживать)

кнопка ⊕ (быстрое нажатие)

кнопка ⊕

кнопка ⊕ (удерживать)

кнопка ⊕ (двойное нажатие)

кнопка △

кнопка R (удерживать)

кнопка R (удерживать) +

кнопка L (быстрое нажатие)

кнопка START

Перемещение

Быстрый поворот

Шаг в бок

Приблизить

Отдалить

Меню выбора оружия

Выбор оружия

Изменение режима огня

Подобрать оружие

Стрельба/Сделать фотографию (в режиме бинокля)

Меню командных действий

Отдать приказ команде

Взаимодействие

Перезарядить оружие

Быстро перезарядить оружие

Сменить позу/Выйти из режима бинокля

Захват цели

Переключиться на следующую цель

Меню паузы\*

\*ВНИМАНИЕ: при онлайн-игре выход в меню паузы не останавливает игровой процесс.

## ИГРОВОЙ ЭКРАН



## ПРИЦЕЛ

Используется при стрельбе из огнестрельного оружия. Для ракетниц, гранатометов и подствольных гранатометов существует отдельный прицел. Чтобы увидеть предполагаемую траекторию полета гранаты, вооружите ею персонажа, а затем нажмите и удерживайте кнопку .

## ЗДОРОВЬЕ

Если ваш персонаж ранен, игровой экран начнет краснеть. Чем больший урон нанесен персонажу, тем более интенсивным будет становиться цвет экрана, и так до тех пор, пока ваш герой не будет убит. Павший в бою член команды будет восстановлен на последней пройденной контрольной точке.

## МИНИ-КАРТА

Расположенная в верхнем правом углу экрана мини-карта незаменима при обследовании новой территории.

## КЛЮЧЕВЫЕ ТОЧКИ

Ключевые точки – это важные объекты, отмеченные на карте белым цветом. Рядом с каждой точкой указано число, обозначающее расстояние до нее от местонахождения вашего персонажа. Ключевые точки помогают проложить оптимальный маршрут.



## ПАНЕЛЬ КОМАНДЫ/МЕНЮ КОМАНДНЫХ ДЕЙСТВИЙ

Панель команды расположена в правом нижнем углу экрана, на ней отображаются текущие действия и состояние здоровья бойцов вашего отряда. Панель команды появляется на экране, только когда отряду наносят урон, и исчезает, когда запас здоровья восстановлен. Чтобы перейти в меню командных действий и отдавать приказы всему отряду и другим боевым группам, нажмите и удерживайте кнопку . С помощью мини-джойстика выберите отряд и нажмите кнопку , чтобы отдать приказ.

## ПАНЕЛЬ ОРУЖИЯ/МЕНЮ ВЫБОРА ОРУЖИЯ

В левом нижнем углу экрана расположена панель оружия, на которой отображается режим стрельбы из текущего оружия, а также оставшееся количество боеприпасов. Быстро сменить оружие и режим стрельбы можно из меню выбора оружия, которое открывается путем нажатия и удерживания .

## НАЧАЛО ИГРЫ

Вы видите стартовый экран. Нажмите кнопку START, чтобы перейти на экран Штаба.

## ШТАБ

### КАМПАНИЯ

Выбрать новое задание, переиграть уже выполненное или ознакомиться с разведданными можно на карте операций. Нажимайте  или , чтобы выбрать задание, а затем –  или , чтобы просмотреть фотографии выбранной карты. Чтобы подтвердить выбор и перейти в меню Переиграть, нажмите кнопку .

### ПЕРЕИГРАТЬ

Переиграть задание можно как с самого начала, так и с любой главы. Выберите пункт Выбор главы и нажмите , чтобы попасть в меню Отдельные операции.

## Отдельные операции

Здесь можно выбрать между повторным прохождением завершеного прежде задания, созданием нового задания из записной книжки или изменением различных параметров задания, включая следующие:

**Концентрация врагов:** выбор численности противников.

**Тип врагов:** отбор противников для сражения.

**Гранаты:** включение или отключение возможности использования гранат.

**Тип задачи:** Уничтожить, Нейтрализовать или Вывести из строя.

**Одиночный режим:** игра в одиночку или всем отрядом.

**Сложность:** Эсин, Лейтенант, Коммандер или Адмирал.

**КО:** количество командных очков, необходимое для завершения задания.

Когда будете готовы начать выполнение задания, выберите "Переиграть" и нажмите кнопку .

## КОМАНДНЫЕ ОЧКИ

По мере прохождения кампании вы будете получать командные очки за выполнения основных, дополнительных и призовых задач. Командные очки также можно получить в коллективной игре в режиме отдельных операций. Командные очки можно тратить в Оружейной на приобретение нового оружия и снаряжения.

## РЕЖИМ СОВМЕСТНОГО ПРОХОЖДЕНИЯ СРАЖЕНИЯ

Выберите Совместное прохождение на экране Штаба, чтобы объединить свои усилия с одним, двумя или тремя друзьями в онлайн-прохождении новой кампании. Чтобы принять участие в онлайн-битве с участием до 16 игроков, выберите пункт Сражения.

## ПОДКЛЮЧЕНИЕ

### РЕЖИМ AD HOC

Объединяйтесь с друзьями и играйте онлайн. Чтобы получить удовольствие от коллективной игры в режиме Ad Hoc, необходимо наличие игры **SOCOM: Fireteam Bravo 3** хотя бы на еще одной системе PSP™.

## РЕЖИМ INFRASTRUCTURE

Выберите существующее соединение для сетевой игры. Если такого соединения нет, создайте новое, выбрав пункт Новое соединение.

- На экране выбора сервера укажите мир чтобы перейти на экран входа в коллективную игру **SOCOM: Fireteam Bravo 3.**
- Введите имя с помощью виртуальной клавиатуры и нажмите кнопку  для подтверждения.
- Выберите "Подключиться", прочтите Пользовательское соглашение и выберите "Принять".
- Если введенное вами имя доступно для регистрации, выберите "Да" и нажмите кнопку . Если такое имя уже зарегистрировано, вам придется выбрать другое.
- В сетевом лобби выберите "Зайти в комнату инструктажа" и нажмите кнопку  для подтверждения. Выберите пункт Комната инструктажа и нажмите кнопку . Пролистав экран, найдите пункт "Зайти в сетевое лобби" и нажмите кнопку , чтобы перейти на экран лобби. Выберите пункт лобби и нажмите кнопку . Нажмите кнопку START, чтобы установить свой статус как "Готово". Если игра уже идет, то при выборе "Готово" вы присоединитесь к ней. Если же игра еще не началась, то выбор "Готово" покажет другим игрокам, что вы готовы начать.

\*ВНИМАНИЕ: Необходима учетная запись PlayStation-Network.